



PlayStation

PAL



NAUGHTY DOG



PlayStation™
P L A T I N U M

Precautions

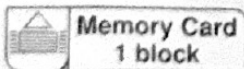
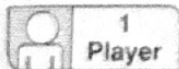
- This disc contains software for the PlayStation™ home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it.
- This disc conforms to PlayStation™ specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation™.
- Read the PlayStation™ Instruction Manual carefully to ensure correct usage.
- When inserting this disc in the PlayStation™, always place it label side up.
- When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge.
- Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth.
- Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.
- Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 Naughty Dog Inc. All Rights Reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog.



CRASH

BANDICOOT™

ENGLISH



WELCOME TO THE LANDS DOWN UNDER!

It's safe to say you may not know much of the local real estate around here, so we'll bring you up to speed. For starters, there's this creep named **Dr. Neo Cortex** who owns three of the nicest little islands just south-east of Australia. He's up to some strange experiments with the local marsupials and other critters, and he's even had the nerve to mess with a bandicoot! **Dr. Cortex** up and altered the genes of **Crash**, and now we have a perfectly good hero waiting for an opportunity to shine.

HEROES ARE MADE, NOT JUST BORN

Now, **Crash Bandicoot**, although he was made (sort of), by the demented **Dr. Cortex**, he was dismissed as "unworthy" to be in the Doctor's growing army of animal-based soldiers. It seems that **Cortex** has grander plans than **Crash** could fulfil, so he up and booted **Crash** off his main island and goes back to his schemes of world conquest.

THAT WAS A VERY BIG MISTAKE.

It turns out that before **Crash** was ejected from the island fortress, he made an attachment to another one of **Cortex's** experiments - a wonderful she-bandicoot named **Tawna**. **Crash** is rather upset about being distanced from his new love and he's going to prove just how wrong **Dr. Cortex** was in making a Bandicoot (new and improved, at that!) as an enemy for life. Stick around for the fireworks, the fun is just starting!

GETTING STARTED

Set up your **PlayStation™** and insert the **Crash Bandicoot** CD as described in your **PlayStation™** manual (it is advised that you do not insert or remove Controllers once the power is turned on). At the **Main Menu**, use the **UP** and **DOWN** Directional buttons to move the pointer to one of the following choices, and press the **X button** to select it.

START	Begins the game from the beginning..
LOAD GAME	The contents of the Memory card inserted in Memory card slot 1 appears at top. Use the Directional buttons to move the pointer to any Crash Bandicoot saved game (look for his cheeky little face on the icon) and press the X button to load it - after loading you then go the Map Screen . Press the Δ button to cancel.
PASSWORD	Enter a password using a combination of the □, Δ, O and X buttons . When you're finished press the X button - if it's real password you haven't made-up you'll go to the Map Screen , otherwise you'll be returned to the Main Menu in disgrace.
OPTIONS	Use the UP and DOWN Directional buttons to highlight either EFFECTS VOLUME, MUSIC VOLUME or MONO/STEREO and LEFT and RIGHT to change the setting. Set the last one depending on your TV, and the first two depending on your ears. Highlight EXIT and press the X button when you're done.

MAP SCREEN

This shows you how far you've come in the adventure. The name of the current stage is shown at top left - press the **X button** to enter the stage. If you've already completed some of the adventure you can use the **Directional buttons** to move **Crash** back to an earlier stage for another crack at it.

Fans of the **Map Screen** should note that you can use the **□ button** and **O button** to rotate the map and survey the island.

PLAYING THE GAME

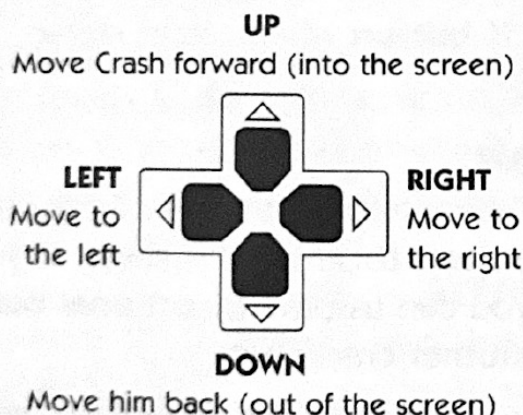
So there you are, washed up on the shore of **N. Sanity Beach**, surrounded by wicked death-traps and fierce monsters just waiting to add **Bandicoot** to their dietary menu. Keep this in mind as you begin your journey.

CONTROLLING CRASH

Crash can run, jump and spin, and he can do it facing in any direction. For instance, he can move left and right (you've seen that, right?), well, he can also move into the screen (away from you), as well as directly towards you.

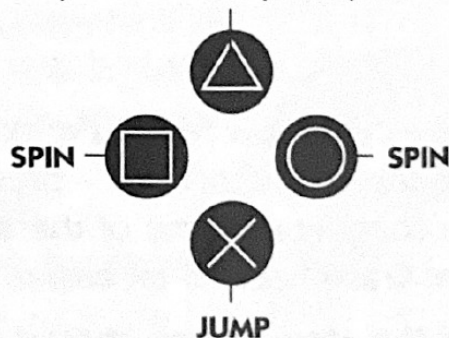
This may get a bit confusing because the Directional button controls don't change when the viewpoint does, but if you just experiment a bit at the start of each stage you'll soon get the hang of it.

DIRECTIONAL BUTTONS



INVENTORY STATUS

This displays the Status Bars showing how many pieces of fruit and bonus tokens you've collected, and how many lives you have left.



START Button Pauses/resumes the game

DEFENDING YOURSELF

Crash has two types of attacks, Jumping and Spinning. Press the **Jump Button** to launch **Crash** into the air and aim his landing on an enemy character. Use his shadow to help you determine where to land. Some enemies need more than a successful jump attack to knock them off the screen, but you'll figure them out when you run into them.

The **Spin Attack** is more powerful than the **Jumping Attack**. When **Crash** makes a successful **Spin Attack**, the critters get knocked right off the screen. If you're particularly skilful you can sometimes knock them into other enemies and take them out. Master this to earn some big bonuses!

BOXES

Half the fun of any adventure is the stuff you get to collect along the way. Use a well-timed spin or jump to release them from their crates, and then run into them to pick them up. Many boxes contain **Wumpa Fruit**, which sounds a bit dull until you realise that you get a free life for every 100 you collect. Look out for these other boxes:

Crash

If you see a box with a heroic-type mug on it, open it for a free life.

Witch Doctor's Mask

This box contains the best pick up (after the extra life, obviously). When shadowed by this floating talisman, **Crash** is shielded from one enemy's attack or contact. Collect three Masks to earn a temporary invulnerability from all minor dangers.

Arrow

There's often something good waiting for you when you Jump on top of this box. Keep jumping to earn more bonuses or fruit.

- Bounce** Like arrow boxes, bounce boxes can be jumped upon several times to earn multiple prizes.
- ?** Who can say what's in these crates? You'll just have to smash them and see.
- !** Similar to the above entry, but these boxes may cause something in the background to change.
- TNT** Jump on this to start the 3 second fuse but don't hang around for the explosion. NEVER, EVER Spin Attack a **TNT** box. (Just a suggestion.)
- C** **Check Point.** If you lose a life in a stage after you've opened one of these boxes, you'll return to the part in the stage that has this opened box.

BONUS ROUNDS - A CHANCE TO SAVE CRASH

You can also find tokens inside boxes. These tokens may feature the likenesses of **Tawna**, **Dr. Neo Cortex** or **Dr. N. Brio** (two uglier mugs you'll be hard-pressed to find). Once you collect three matching tokens in one stage, the action freezes and **Crash** is immediately transported to a **Bonus Round**. Once there, the wily bandicoot can Jump and Spin Attack a ton of boxes to earn bonus fruit and items. If **Crash** makes it to the end of the **Bonus Round** then the percentage of the adventure you've completed is displayed. You can then save your progress by making **Crash** jump onto the **Sparkling Transport Pad**.



This is the **Save Screen**, the contents of the Memory card inserted in Memory card slot 1 will appear at top. Use the **Directional buttons** to move the pointer to an empty saved game slot and press the **X button** to save. You can also save over an unwanted slot but you first have to confirm the overwrite: press the **X button** with the pointer next to the word **YES**.

Alternatively, if you don't own a Memory card but you do have a pen and paper, press the **Δ button** to display the password. Write it down quick then press the **X button** to continue.

GEMS AND KEYS

You can earn valuable Gems and Keys on certain stages in the game. Once you do, the levels that offer these items display the Gem or Key icons on the **Map Screen** at the top. Collect Gems to enable **Crash** to return to stages that he has previously defeated to enter new areas (that were not originally open to him). Keys allow **Crash** access to secret areas as well. Good luck in hunting down these rewarding areas!

Hint: Gems can only be earned by getting through a level without losing one **Crash** and by breaking open all of the boxes.

STAGE CLEAR

Once you've completed a stage you'll return to the **Map Screen**. If you make it all the way through a level without losing a life, **Crash** will first visit the **Stage Clear Area**. This area lets you know if you earned any particularly keen bonuses and shows how many boxes you missed along the way (they drop on your head). Press the **X button** to move on to the **Map Screen**.

GAME OVER

If you lose all of your lives at any point in the game, you see this screen. Never mind, press the **X button** while the pointer is on **YES** to continue where you left off.

PAUSING OR QUITTING A GAME

During the game press the **START** button while **Crash** is standing to freeze the gameplay. Press the **START** button again to return to the action or press the **SELECT** button to jump to the **Map Screen**. Press the **START** then **SELECT** buttons on the **Map Screen** to quit to the **Main Menu**.

CAST OF CHARACTERS

DR. NEO CORTEX



His early years truly moulded this wretched creature into the Mad Scientist he is today. Ridiculed by the scientific community for his outlandish (yet nearly workable), theories, **Dr. Cortex** is motivated by one driving force - to shut those know-it-alls up once and for all. Now if he can do this by creating a mutated army of once-animals, now-armored beasts, then that will just make his day. It will also make him supreme ruler of the planet.

DR. N. BRIO



Not as pushy or driven as his boss, **Dr. N. Brio** has relegated his position to chief henchman of **Dr. Cortex**. Actually, it was **Dr. N. Brio** who created the **Evolvo-Ray**, but his lack of self-esteem let the other (more twisted), **Mad Scientist** take the credit. Maybe we'll see a battle of the Docs...

PAPU PAPU

This animated mountain of a fella has a fuse as short as he is big. He swings a club that really smarts! Avoid the big guy's swings and do your best to find a weak spot.



RIPPER ROO

Crazy, demented, not-all-there, and not much of a conversationalist either, we hear. Do your best to avoid contact with his razor-sharp toe nails.



KOALA KONG

So much for a steady diet of peaceful eucalyptus leaves. When **Dr. Cortex** made this bruiser, he dedicated way too many protons to the muscle department and too few to the brains. He likes to throw rocks. Fine. Do your best to return the favour.



PINSTRIPE

A cross between a local furry omnivore and several cheesy Gangster movies, **Pinstripe** is loyal to **The Don of Doctors** and makes no bones about protecting his employer with his wits, his skills and a fully loaded Tommy gun.



AKU AKU

Legend has it the spirit of an ancient Witch Doctor named **Aku Aku** looks over the islands as a benevolent protector. Sensing **Crash's** mission to thwart **Dr. Cortex's** plans (and thereby cleaning up the pollution that he's caused), **Aku Aku** has scattered masks throughout the islands to help **Crash** succeed. With luck, the old Witch Doctor's faith in the **Bandicoot** won't be misplaced.



Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

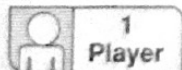
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

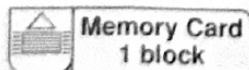
Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 Naughty Dog Inc. All Rights Reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog.



1

Player



Memory Card
1 block

CRASH

BANDICOOT™

FRANÇAIS



BIENVENUE AUX ANTIPODES!

On ne risque rien à dire que vous ne savez peut-être pas grand chose sur l'immobilier dans ce coin-là. Nous allons donc vous mettre à la page. Pour commencer, il y a le **docteur Neo Cortex**, un personnage répugnant qui possède trois des plus chouettes îles juste au sud-est de l'Australie. Il est en train de faire des expériences bizarres sur des marsupiaux et autres créatures locales et il a même eu le culot de s'en prendre à un bandicoot! Le **docteur Cortex** a modifié les gènes de **Crash** et maintenant, nous avons un héros absolument parfait qui n'attend que l'occasion de se faire remarquer.

ON NE NAÎT PAS UN HÉROS, ON LE DEVIENT

Alors... **Crash Bandicoot**, bien qu'il ait été fabriqué (en quelque sorte) par le dément **docteur Cortex**, a été flanqué à la porte sous prétexte qu'il n'était pas digne de l'armée grandissante d'animaux-soldats du docteur. Il semblerait que **Cortex** ait de très gros projets que **Crash** ne serait pas capable de mener à bien et donc, le docteur l'a congédié de son île principale et a repris ses projets de conquête de la planète.

ERREUR... TRÈS GRAVE ERREUR...

Il s'avère qu'avant d'être éjecté de la forteresse de l'île, **Crash** s'était attaché à une autre des expériences de **Cortex** - une merveilleuse femelle de la même race nommée **Tawna**. **Crash** est très contrarié d'être éloigné de son nouvel amour et il va prouver à quel point le **docteur Cortex** a eu tort de se faire un ennemi à mort d'un bandicoot (tout neuf et amélioré, en plus!). Restez jusqu'aux feux d'artifice, la fête ne fait que commencer!

POUR COMMENCER

Branchez votre **PlayStation™** et insérez le CD **Crash Bandicoot** en suivant les instructions données dans le manuel de votre **PlayStation™** (il est recommandé de ne pas insérer ou retirer les manettes une fois que la console est en marche). Au **menu principal**, utilisez les touches directionnelles **HAUT** et **BAS** pour faire passer le pointeur d'un choix à l'autre. Appuyez sur la **touche X** pour sélectionner.

START	Commence la partie depuis le début.
LOAD GAME (charger le jeu)	Le contenu de la carte mémoire insérée dans la fente pour cartes mémoire 1 apparaît en haut. Utilisez les touches directionnelles pour mettre le pointeur sur l'une ou l'autre des parties sauvegardées de Crash Bandicoot (cherchez sa petite figure coquine sur l'icône) et appuyez sur la touche X pour la charger. Une fois le chargement effectué, vous pouvez passer à l' écran Carte . Appuyez sur la touche Δ pour annuler.
PASSWORD (mot de passe)	Entrez un mot de passe en utilisant une combinaison des touches □, Δ, O et X . Quand vous avez terminé, appuyez sur la touche X - s'il s'agit d'un véritable mot de passe que vous n'avez pas inventé, vous passerez à l' écran Carte . Sinon, vous serez honteusement renvoyé au menu principal .
OPTIONS	Utilisez les touches directionnelles HAUT et BAS pour mettre en surbrillance EFFECTS VOLUME (volume des effets sonores), MUSIC VOLUME ou MONO/STEREO et sur GAUCHE et DROITE pour changer de réglage. Réglez la dernière option en fonction de votre TV et les deux premières en fonction de vos oreilles. Mettez EXIT (sortie) en surbrillance et appuyez sur la touche X quand vous aurez terminé.

ECRAN CARTE

Il vous montre où vous en êtes dans votre aventure. Le nom de l'étape courante est indiqué en haut à gauche - appuyez sur la **touche X** pour entrer dans l'étape. Si vous avez déjà complété une partie de l'aventure, vous pouvez utiliser les **touches directionnelles** pour ramener **Crash** à une étape précédente et la tenter une fois de plus.

Les fans de l'écran Carte devraient noter que vous pouvez utiliser la **touche □** et la **touche O** pour faire tourner la carte et étudier l'île.

POUR JOUER

Vous voilà donc, échoué sur la côte de **N. Sanity Beach (Plage de N. Sanity)**, entouré de terribles pièges mortels et de monstres féroces qui n'attendent qu'une seule chose: ajouter **Bandicoot** à leur régime alimentaire. N'oubliez surtout pas cela quand vous commencez votre voyage.

POUR CONTRÔLER CRASH

Crash peut courir, sauter et faire des pirouettes, et tout cela dans n'importe quelle direction. Par exemple, il peut aller sur la droite et la gauche (vous avez vu ça, d'accord?) et il peut aussi aller vers l'écran (s'éloigner de vous) ou directement vers vous.

Vous risquez de vous emmêler un peu les pédales au début parce que les commandes des touches directionnelles ne changent pas en même temps que le point de vue mais, en vous entraînant un peu au début de chaque étape, vous vous y habituerez vite.

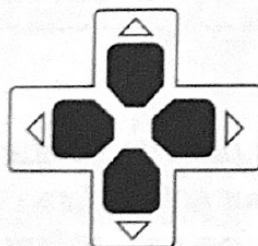
TOUCHES DIRECTIONNELLES

HAUT

Pour faire avancer Crash (vers l'écran)

BAS

Pour faire
reculer Crash
(vers vous)



DROITE

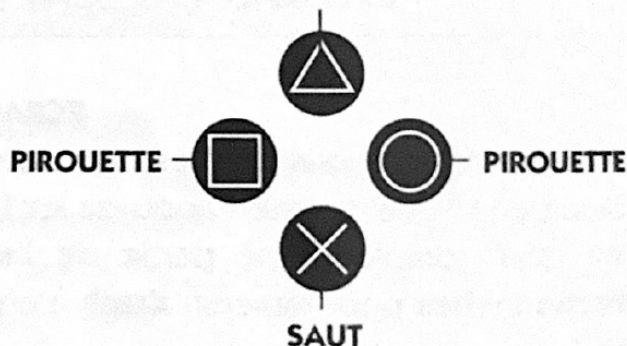
Déplacement
vers la droite

GAUCHE

Déplacement vers la gauche

INVENTAIRE

Affiche les barres d'état montrant combien vous avez ramassé de fruits et de primes et combien il vous reste de vies.



Touche START Pour mettre la partie sur pause et la reprendre.

POUR VOUS DÉFENDRE

Crash peut attaquer de deux façons: en sautant et en faisant une pirouette. Appuyez sur la **touche Saut** pour envoyer **Crash** en l'air et orientez son atterrissage sur un personnage ennemi. Utilisez son ombre pour vous aider à déterminer le point d'atterrissage. Pour certains ennemis, il vous faudra bien plus qu'une attaque de ce genre pour les éliminer de l'écran. Vous saurez desquels il s'agit quand vous vous trouverez nez à nez avec eux.

L'**attaque en pirouette** est plus efficace que le **saut**. Quand **Crash** réussit une **attaque en pirouette**, les créatures sont instantanément éliminées de l'écran. Si vous êtes particulièrement doué, vous pouvez les envoyer sur d'autres ennemis et les sortir également. Maîtrisez cette technique et vous gagnerez de très grosses primes!

BOÎTES

Le plus drôle, dans toute aventure, c'est aussi tout ce que vous pouvez ramasser en chemin. Utilisez une pirouette ou un saut bien calculés pour libérer des objets de leurs caisses et foncez-leur dedans pour les ramasser. Beaucoup de caisses contiennent des **fruits appelés Wumpas**. Rien de passionnant au premier abord mais vous réaliserez vite que vous gagnez une vie chaque fois que vous avez 100 Wumpas. Cherchez aussi les boîtes suivantes:

Crash

Si vous voyez une boîte avec un portrait héroïque dessus, ouvrez-la pour gagner une vie.

Masque de sorcier

Cette boîte contient le meilleur cadeau (à part les vies supplémentaires bien entendu). Quand il est suivi par ce talisman flottant, **Crash** est protégé contre l'attaque ou le contact d'un ennemi. Il vous faut trois masques pour gagner une invulnérabilité temporaire à tous les petits dangers.

Flèche

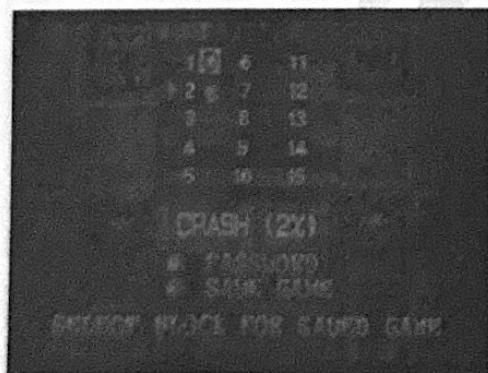
C'est souvent une bonne surprise qui vous attend quand vous sautez sur cette boîte. Continuez à sauter pour gagner des primes ou des fruits.

- Bond** Comme pour les boîtes fléchées, vous pouvez sauter sur ces boîtes plusieurs fois pour gagner plusieurs prix.
- ?** Qui sait ce qui se cache dans ces caisses? Cassez-les et vous verrez.
- !** Un peu comme le "?" mais ces boîtes peuvent entraîner la transformation de quelque chose à l'arrière plan.
- TNT** Sauter sur cette boîte pour déclencher la détonation en 3 secondes mais n'attendez pas l'explosion. N'attaquez JAMAIS, JAMAIS une boîte **TNT** en faisant une pirouette. (Ce n'est qu'une suggestion).
- C** **Poste de contrôle.** Si vous perdez une vie dans une étape après avoir ouvert l'une de ces boîtes, vous retournerez à la partie de l'étape dans laquelle vous avez ouvert cette boîte.

TOURS SUPPLÉMENTAIRES - UNE CHANCE DE SAUVER CRASH

Vous pouvez aussi trouver des bons de prime à l'intérieur des boîtes. Ces bons peuvent porter le portrait de **Tawna**, du **docteur Neo Cortex** ou du **docteur N. Brio** (on ne saurait imaginer deux visages plus affreux).

Une fois que vous avez ramassé trois bons identiques en une seule étape, l'action se fige et **Crash** est immédiatement transporté vers un **tour supplémentaire**. Le malin bandicoot peut alors attaquer (en sautant ou en faisant des pirouettes) une tonne de boîtes pour gagner des fruits et des articles. Si **Crash** arrive à la fin du **tour supplémentaire**, le pourcentage de l'aventure que vous avez complété est affiché. Vous pouvez alors sauvegarder votre progression en faisant sauter **Crash** sur le **Teleport Pad**.



Voici l'**écran de sauvegarde**. Le contenu de la carte mémoire insérée dans la fente pour cartes mémoire 1 apparaît en haut. Utilisez les **touches directionnelles** pour mettre le pointeur sur un

espace vide et appuyez sur la **touche X** pour sauvegarder. Vous pouvez aussi sauvegarder sur une partie dont vous ne voulez plus mais vous devrez d'abord confirmer que vous voulez bien effacer cette ancienne partie: appuyez sur la **touche X** avec le pointeur à côté du mot **YES (OUI)**.

Si vous ne possédez pas de carte mémoire mais de quoi écrire, vous pouvez aussi appuyer sur la **touche Δ** pour faire apparaître un mot de passe. Prenez-en vite note et appuyez sur la **touche X** pour continuer.

PIERRES PRÉCIEUSES ET CLÉS

Vous pouvez gagner des pierres précieuses et des clés à certaines étapes du jeu. Elles ont une grande valeur. Les niveaux qui offrent ces articles affichent l'icône de pierre précieuse ou de clé en haut de **l'écran Carte**. Ramassez les pierres précieuses pour permettre à **Crash** de retourner à des étapes qu'il a déjà complétées et entrer dans de nouvelles zones (qui ne lui étaient pas ouvertes à l'origine). Les clés permettent également à **Crash** d'accéder à des zones secrètes. Bonne chance dans votre recherche de ces zones. Elles en valent la peine!

Conseil: pour gagner des pierres précieuses, il faut terminer un niveau sans perdre un seul **Crash** et en ouvrant toutes les boîtes.

FIN D'ÉTAPE (STAGE CLEAR)

Une fois que vous avez complété une étape, vous retournez à **l'écran Carte**. Si vous terminez un niveau sans perdre de vie, **Crash** se rend tout d'abord dans la **zone fin d'étape**. Cette zone vous indique si vous avez gagné des primes particulièrement intéressantes et combien de boîtes vous avez manquées en chemin (elles vous tombent sur la tête). Appuyez sur la **touche X** pour passer à **l'écran Carte**.

FIN DE PARTIE (GAME OVER)

Si vous perdez toutes vos vies à un moment ou un autre de la partie, vous verrez cet écran. Ce n'est pas grave, appuyez sur la **touche X** avec le pointeur sur **YES (OUI)** pour continuer à partir de l'endroit où vous vous êtes arrêté.

POUR METTRE LE JEU SUR PAUSE OU ABANDONNER

Pendant la partie, appuyez sur la touche **START** pendant que **Crash** est debout pour figer l'action. Appuyez de nouveau sur la touche **START** pour reprendre la partie ou sur la touche **SELECT** pour passer directement à l'écran **Carte**. Appuyez sur les touches **START** et **SELECT** à l'écran **Carte** pour abandonner et passer au **menu principal**.

LES PERSONNAGES

LE DOCTEUR NEO CORTEX



Ce savant tout ce qu'il y a de plus diabolique et de plus fou a bel et bien été influencé par ses jeunes années. Ridiculisé par la confrérie scientifique pour ses théories farfelues (et pourtant presque réalisables), le **docteur Cortex** est motivé par un désir unique: clouer le bec à ces "je-sais-tout" une bonne fois pour toutes. S'il y arrive en créant une armée de mutants, autrefois animaux, aujourd'hui bêtes armées, il réalisera son rêve le plus cher et il deviendra, par la même occasion, maître de l'univers.

LE DOCTEUR N. BRIO



Pas aussi ambitieux ou dingue que son patron, le **docteur N. Brio** s'est relégué au poste de principal suppôt du **docteur Cortex**. En fait, c'est le **docteur N. Brio** qui a créé le **rayon Evolto** mais son manque d'amour-propre a permis au Savant fou de s'attribuer tout le mérite.

PAPU PAPU

Cette véritable montagne animée a un très sale caractère. Il balance une massue qui fait très mal! Evitez les coups de ce malabar et faites de votre mieux pour trouver un point faible.

RIPPER ROO

Fou, dément, avec un boulon ou deux en moins et pas très doué au niveau de la conversation. Faites de votre mieux pour éviter tout contact avec les ongles de ses orteils qui sont aussi aiguisés que des lames de rasoir.

KOALA KONG

On ne dirait pas qu'il se nourrit uniquement de feuilles d'eucalyptus. Quand le docteur Cortex inventa cette brute, il consacra bien trop de protons aux muscles et bien trop peu au cerveau. Kong aime jeter des cailloux. OK. Faites de votre mieux pour lui rendre la pareille.

PINSTRIPE

Un croisement entre un omnivore à fourrure de la région et plusieurs mauvais films de gangsters. **Pinstripe** est fidèle au "**Chef de la Mafia des Docteurs**" et n'y va pas de main morte quand il s'agit de protéger son employeur avec sa cervelle, ses talents et une mitraillette chargée à bloc.

AKU AKU

La légende dit que l'esprit d'un ancien sorcier nommé **Aku Aku** veille sur les îles. Pour aider **Crash** dans sa mission de destruction des plans du **docteur Cortex**, **Aku Aku** a éparpillé des masques sur toutes les îles. Avec un peu de chance, la foi du vieux sorcier en notre héros ne sera pas mal placée.



Zur Beachtung

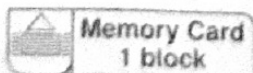
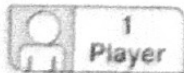
Dieses ist eine CD ROM für die PlayStation™ Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation™ geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation™ genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM, da die zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

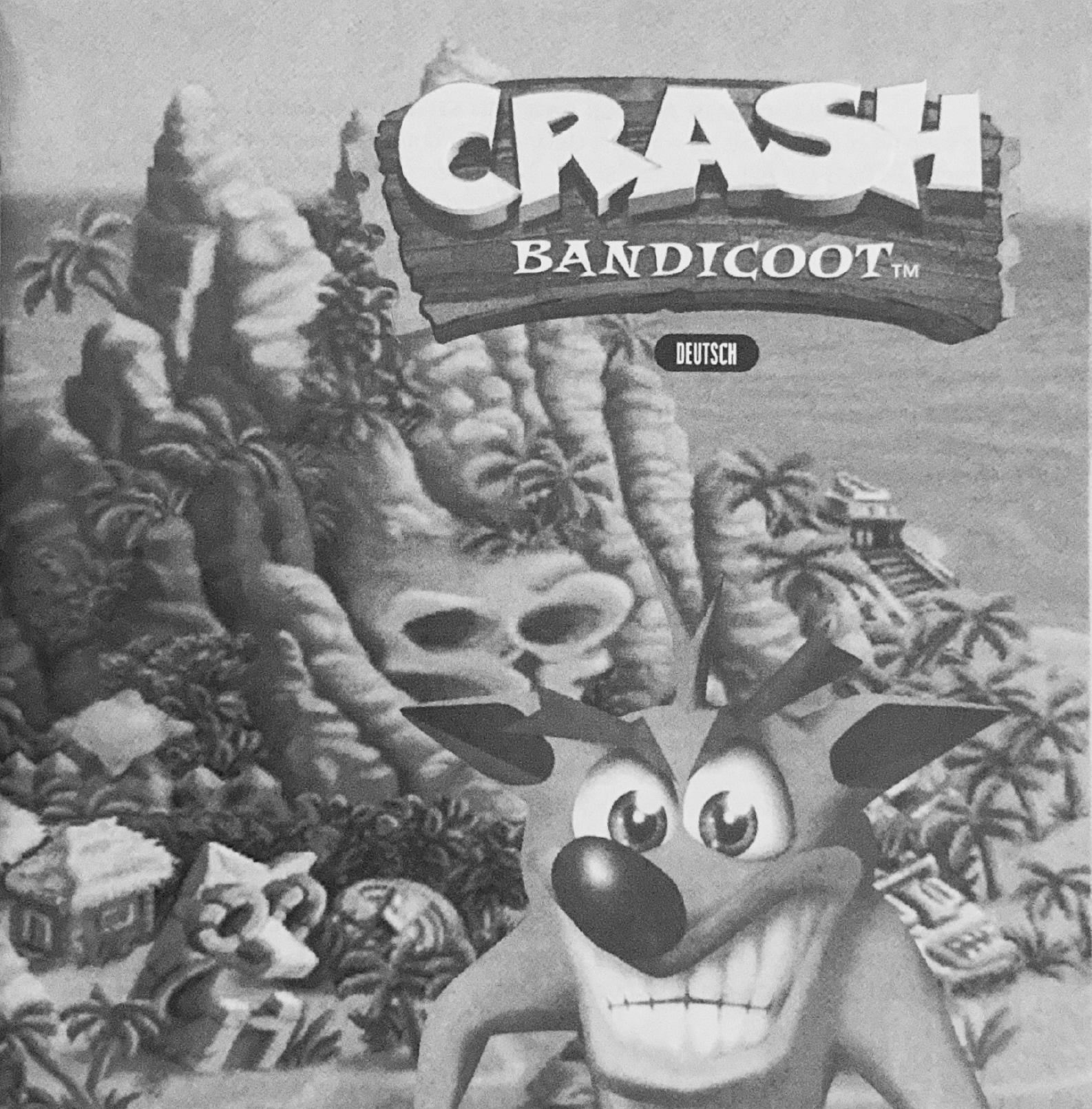
"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 Naughty Dog Inc. All Rights Reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog.



CRASH

BANDICOOT™

DEUTSCH



WILLKOMMEN AUF DER ANDEREN SEITE DES GLOBUS!

Man kann wohl sagen, daß Du von dem Gelände hier unten fast keine Ahnung hast, also bringen wir Dich auf den neuesten Stand. Zum einen gibt es da dieses Ekel **Dr. Neo Cortex**, dem drei der schönsten Inseln südöstlich von Australien gehören. Er hat mit den Beuteltieren hier einige sehr seltsame Experimente durchgeführt und hat sich sogar erdreistet, an einem Wüstenfuchs bandicoot herumzumanipulieren! **Dr. Cortex** hat einfach die Gene von **Crash** verändert, und jetzt haben wir einen richtig guten Helden, der nur noch auf seinen Auftritt wartet.

HELDEN WERDEN GEMACHT, NICHT NUR GEBOREN

Crash Bandicoot wurde zwar (mehr oder weniger) vom durchgedrehten **Dr. Cortex** geschaffen, aber er wurde rausgeworfen, weil man ihn als unwürdiges Mitglied der wachsenden Tier-Armee des Doktors betrachtete. **Crash** schien die hochfliegenden Pläne des Doktors nicht erfüllen zu können. Deshalb wurde er von der Hauptinsel verbannt, und **Cortex** widmete sich wieder voll und ganz seinen Vorhaben zur Unterjochung der Welt.

DOCH DAS SOLLTE SICH ALS SEHR GROßER FEHLER HERAUSSTELLEN.

Crash hatte, bevor er die Inselfestung verlassen mußte, mit einem anderen Versuchstier des Doktors angebandelt - mit einem wundervollen weiblichen Wüstenfuchs namens **Tawna**. Es nimmt ihn ziemlich mit, so weit von seiner neuen Liebe getrennt zu sein, und er ist fest entschlossen **Tawna** zu retten und **Dr. Cortex** zu beweisen, was für ein gewaltiger Fehler es war, sich einen Wüstenfuchs (dazu noch einen neuen und verbesserten) zum Feind fürs Leben zu machen. So, und nun geht der Spaß los!

AUFBAU

Baue Deine **PlayStation™** auf, wie im dazugehörigen Handbuch beschrieben, und lege die **Crash Bandicoot** CD ein. (Es wird empfohlen, keine Controller anzuschließen oder zu entfernen, wenn das System eingeschaltet ist.) Bewege den Zeiger mit den Richtungstasten auf eine der folgenden Optionen, und wähle sie mit der **X taste** aus.

START	Mit dieser Option kannst Du das Spiel ganz am Anfang beginnen..
LOAD GAME (Spiel laden)	Der Inhalt der Memory Card, die sich in Memory Card-Steckplatz 1 befindet, wird oben auf dem Bildschirm angezeigt. Bewege den Zeiger mit den Richtungstasten OBEN und UNTEN auf einen gespeicherten Spielstand von Crash Bandicoot (zu erkennen an dem I con mit dem frechen kleinen Gesicht), und lade ihn, indem Du die X taste drückst. Danach gelangst Du zum Kartenbildschirm. Um abzubrechen, drücke die Δ taste .
PASSWORD (Paßwort)	Gib ein Paßwort aus einer Kombination der □ , Δ , ○ und X tasten ein. Wenn Du fertig bist, drücke die ○ taste . Wenn es sich um ein echtes Paßwort handelt, das Du Dir nicht einfach nur ausgedacht hast, gelangst Du zum Kartenbildschirm. Andernfalls wirst Du mit Schimpf und Schande zum Hauptmenü zurückgejagt.
OPTIONS (Optionen)	Markiere entweder EFFECTS VOLUME (Lautstärke der Soundeffekte), MUSIC VOLUME (Lautstärke der Musik) oder MONO/STEREO mit den Richtungstasten OBEN und UNTEN , und verändere die Einstellungen mit den Richtungstasten LINKS und RECHTS . Stelle die letzte Option nach der Beschaffenheit Deines Fernsehers und die ersten beiden nach der Beschaffenheit Deiner Ohren ein. Wenn Du fertig bist, markiere EXIT (Beenden), und drücke die X taste .

KARTENBILDSCHIRM

Hier kannst Du erkennen, wie weit Du in diesem Abenteuerspiel schon gekommen bist. Der Name der gültigen Spielstufe wird oben links angezeigt. Um sie aufzurufen, drücke die **X taste**. Wenn Du bereits einen Teil des Spiels geschafft hast, kannst Du **Crash** mit den Richtungstasten zu einer früheren Spielstufe bewegen, um sie Dir noch einmal vorzunehmen.

Freunde des Kartenbildschirms können die Karte mit der **□ taste** und der **○ taste** drehen und so die Insel untersuchen.

DAS SPIEL

Da wärst Du also, angespült an der Küste von **N. Sanity Beach**. Um Dich herum gibt es hinterlistige Todesfallen und gemeine Monster, die nur darauf warten, auch mal Wüstenfuchs zu probieren. Vergiß das nicht, wenn Du Deine Reise beginnst.

CRASH STEuern

Crash kann unabhängig von der Bewegungsrichtung laufen, springen und sich drehen. Er kann sich zum Beispiel nach links und rechts bewegen (das kennst Du, nicht wahr?), und er kann sich auch in den Bildschirm hinein (von Dir weg) und direkt zu Dir hin bewegen. Das kann etwas verwirrend werden, da sich die Richtungstasten nicht zusammen mit der Perspektive verändern. Wenn Du aber einfach am Anfang jeder Stufe etwas experimentierst, wirst Du den Bogen schnell heraus haben.

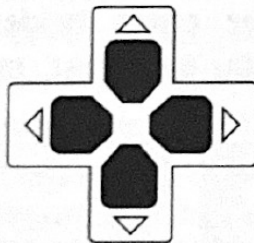
RICHTUNGSTASTEN

OBEN

Crash bewegt sich nach vorne
(in den Bildschirm hinein)

LINKS

Er bewegt
sich nach
links



RECHTS

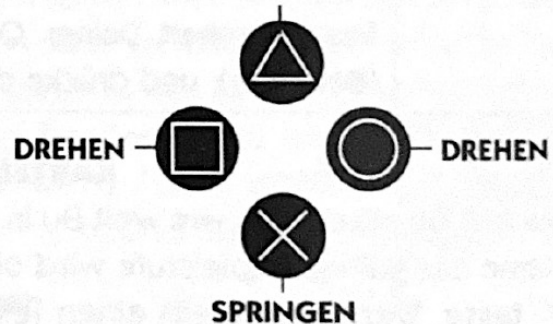
Er bewegt
sich nach
rechts

UNTEN

Er bewegt sich nach hinten
(aus dem Bildschirm hinaus)

INVENTAR ANZEIGEN

Mit dieser Taste kannst Du die Statusleisten aufrufen, die angeben, wie viele Früchte und Bonus-Gegenstände Du aufgesammelt hast, und wie viele Leben Du noch hast.



START Taste Spiel unterbrechen/fortsetzen

VERTEIDIGEN

Crash stehen zwei verschiedene Angriffsarten zur Verfügung, Springen und Drehen. Um **Crash** in die Luft springen zu lassen und zu versuchen, ihn auf einem Gegner landen zu lassen, drücke die Taste zum Springen. Um zu bestimmen, wo er landen soll, orientiere Dich an seinem Schatten. Bei einigen Gegnern ist mehr als ein erfolgreicher Sprung erforderlich, um sie vom Bildschirm zu verdrängen, aber das merkst Du dann schon.

Der Angriff mit einer Drehung entfaltet eine größere Wirkung als der mit einem Sprung. Wenn **Crash** mit diesem Angriff Erfolg hat, werden die Gegner direkt vom Bildschirm gefegt. Wenn Du geschickt vorgehst, kannst Du sie dabei manchmal auch noch mit anderen Gegnern zusammenprallen lassen. Dafür gibt es Bonusgegenstände!

KISTEN

Ohne die Gegenstände, die Du unterwegs aufsammeln kannst, macht jedes Abenteuer nur noch halb so viel Spaß. Mit einer gut angesetzten Drehung oder einem Sprung bekommst Du die Gegenstände aus den Kisten. Sammle sie dann auf, indem Du darüberläufst. In vielen Kisten befinden sich Äpfel, was sich ziemlich langweilig anhört, bis Du merkst, daß Du ein Bonusleben bekommst, wenn Du 100 davon gesammelt hast. Auch folgende Kisten sind interessant:

Crash

Wenn Du eine Kiste mit dem Bild unseres Helden siehst, kannst Du hier ein Bonusleben erhalten.

Maske des Medizinmanns

Eine solche Kiste steht für das beste Pick-up des Spiels (nach dem Bonusleben natürlich). Wenn Crash sich unter dem Schatten dieses schwebenden Talismans befindet, wird er vor den Angriffen oder dem Kontakt mit einem Gegner geschützt. Mit drei Masken ist er vorübergehend vor allen kleineren Gefahren sicher.

Pfeil

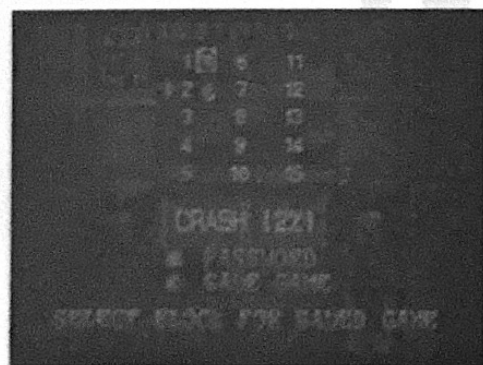
Wenn Du auf diese Kiste springst, bekommst Du oft etwas Gutes. Spring weiter, und Du erhältst zusätzliche Bonusgegenstände und Früchte.

- Trampolin** Wie bei Kisten mit Pfeilen kannst Du auch auf diese Kisten mehrmals springen, um mehrere Preise zu gewinnen.
- ?** Niemand weiß, was sich in diesen Kisten befindet. Du mußt schon selber nachsehen.
- !** Bei diesen Kisten gilt dasselbe wie bei denen mit dem Fragezeichen, ußer, daß sich hier im Hintergrund etwas verändern kann.
- TNT** Wenn Du auf diese Kisten springst, setzt Du eine Zündschnur in Brand, und ach drei Sekunden erfolgt eine Explosion. Sei dann aber lieber nicht in der Nähe, und öffne NIE, aber auch NIE eine TNT-Kiste mit einer Drehung (nur ein Vorschlag).
- C** **Check Point.** Wenn Du in einer Spielstufe ein Leben verlierst und vorher eine dieser Kisten geöffnet hast, kehrst Du an die Stelle der Spielstufe zurück, an der diese geöffnete Kiste steht.

BONUSRUNDEN - EINE GELEGENHEIT, CRASH ZU RETTEN

In den Kisten kannst Du auch Symbole finden. Diese sehen aus wie **Tawna**, **Dr. Neo Cortex** oder **Dr. N. Brio** (zwei häßlichere Fratzen gibt es wohl kaum).

Wenn Du auf einer Spielstufe drei gleiche Symbole gesammelt hast, wird das Spielgeschehen angehalten, und Crash wird sofort in die Bonusrunde transportiert. Dort gibt es für unseren listigen Wüstenfuchs jede Menge Kisten, aus denen er



Bonusgegenstände und Früchte abräumen kann. Wenn er es bis zum Ende der Runde schafft, wird angezeigt, wieviel Prozent des Abenteuers gelöst worden sind. Um zu sichern, was Du erreicht hast, kannst Du **Crash** auf die Teleporter-Plattform springen lassen.

Auf diesem Sicherungsbildschirm wird oben der Inhalt der Memory Card angezeigt, die sich in Memory Card-Steckplatz 1 befindet.

Bewege den Zeiger mit den Richtungstasten auf einen freien Speicherplatz, und sichere, indem Du die **X taste** betätigst. Du kannst auch einen anderen gesicherten Spielstand überschreiben, aber das mußt Du erst bestätigen. Bewege hierzu den Zeiger auf das Wort „YES“ (ja), und drücke die **X taste**. Wenn Du keine Memory Card besitzt, aber etwas zum Schreiben bereit hältst, kannst Du das Paßwort aufrufen, indem Du die **Δ taste** betätigst. Notiere es Dir, und drücke dann die **X taste**.

EDELSTEINE UND SCHLÜSSEL

Auf bestimmten Spielstufen kannst Du wertvolle Edelsteine und Schlüssel gewinnen. In diesem Fall werden bei den Levels, in denen diese Gegenstände zur Verfügung stehen, auf dem Kartenbildschirm oben die Icons für Edelsteine bzw. Schlüssel abgebildet. Mit den Edelsteinen kann Crash zu Spielstufen zurückkehren, die er bereits geschafft hat, um in neue Bereiche vorzudringen (die ihm ursprünglich nicht zugänglich waren). Mit den Schlüsseln hat er auch Zugang zu geheimen Orten. Viel Glück bei der Suche danach - es lohnt sich!

Hinweis: Edelsteine kann man nur erhalten, wenn man einen Level schafft, ohne ein Leben zu verlieren, und dabei alle Kisten öffnet.

SPIELSTUFE GESCHAFFT

Wenn Du eine Spielstufe geschafft hast, kehrst Du zum Kartenbildschirm zurück. Wenn Du darüber hinaus im ganzen Level kein Leben verloren hast, kommt Crash in einen besonderen Bereich, in dem die Spielstufe bewertet wird. Hier wird mitgeteilt, ob Du irgendwelche Bonusgegenstände gewonnen hast, und Dir wird gezeigt, wie viele Kisten Du unterwegs ausgelassen hast. (Sie fallen Dir auf den Kopf.) Um zum Kartenbildschirm zu gelangen, drücke die **X taste**.

GAME OVER

Dieser Bildschirm erscheint, wenn Du alle Leben verloren hast. Das macht jedoch nichts, denn Du kannst das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der Du aufgehört hast. Bewege hierfür den Zeiger auf YES, und betätige die **X taste**.

EIN SPIEL UNTERBRECHEN ODER BEENDEN

Um das Spielgeschehen anzuhalten, drücke im Spiel die **START taste**, während Crash stillsteht. Um das Spiel fortzusetzen, drücke noch einmal die **START taste**, oder springe mit der **SELECT taste** zum Kartenbildschirm. Um das Spiel abubrechen und zum Hauptmenü zurückzukehren, drücke auf dem Kartenbildschirm zuerst die **START** und dann die **SELECT taste**.

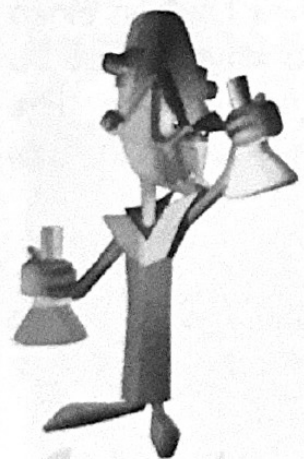
CHARAKTERE

DR. NEO CORTEX



Schon am Anfang seiner Karriere wurde die Grundlage dafür gelegt, daß sich dieses armselige Geschöpf zu einem verrückten Wissenschaftler entwickeln würde. Von seinen wissenschaftlichen Kollegen wegen seiner weit hergeholten (aber beinahe erfolgreichen) Theorien verlacht, wird Dr. Cortex seit dieser Zeit nur noch von einem Gedanken getrieben: es all diesen Besserwissern einmal gründlich zu zeigen und sie ein für allemal zum Schweigen zu bringen. Sein Ziel ist es, dies mit einer Armee mutierter Tiere, die zu gepanzerten Monstern umfunktioniert wurden, zu schaffen. Nebenbei würde er dann auch zum alleinigen Herrscher über unseren Planeten aufsteigen.

DR. N. BRIO



Er ist nicht ganz so ehrgeizig und besessen wie sein Chef und daher nur der oberste Handlanger von Dr. Cortex. Eigentlich war er es, der den Evolve-Strahl erfand, aber sein Mangel an Selbstbewußtsein ließ es zu, daß der andere (noch abgedrehtere) verrückte Wissenschaftler diese Ehre für sich beanspruchen konnte.

PAPU PAPU

Dieser wandelnde Koloß ist so jähzornig, wie er groß ist. Die Keule, die er schwingt, haut richtig rein! Weiche den Schlägen dieses Schranks aus, und versuche, eine Schwachstelle zu finden.



RIPPER ROO

Verrückt, abgedreht, unterbelichtet, und ein großer Redner ist er auch nicht, wie wir gehört haben. Versuche, den Kontakt mit seinen rasiermesserscharfen Zehennägeln zu vermeiden.



KOALA KONG

So etwas entsteht bei Ernährung mit Eukalyptusblättern. Als Dr. Cortex diesen Schlägertypen schuf, verabreichte er den Muskeln viel zu viele und dem Gehirn viel zu wenige Protonen. Kong schmeißt gerne mit Steinen. Na gut - gib Dein Bestes, um ihm ein ähnliches Vergnügen zu bereiten.



PINSTRIPE

Pinstripe ist eine Kreuzung zwischen einem einheimischen pelzigen Allesfresser und mehreren drittklassigen Gangsterfilmen. Er ist seinem Arbeitgeber, dem obersten aller Doktoren, treu ergeben und schützt ihn mit seinem Verstand, seinen Fähigkeiten und einer voll geladenen Maschinenpistole.



AKU AKU

Nach der Legende wacht der Geist des alten Medizinmannes Aku Aku als gutmütiger Beschützer über diese Inseln. Er fühlt, daß Crash versucht, die bösen Pläne von Dr. Cortex zu durchkreuzen, und hat überall auf den Inseln Masken verteilt, um ihm zu helfen. Mit etwas Glück ist das Vertrauen des alten Medizinmannes in unseren Wüstenfuchs gerechtfertigt.



Precaución

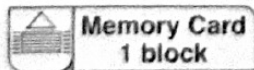
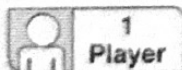
- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.
- Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation™ para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation™ para fuera de Europa.
- Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation™.
- Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.
- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.
- Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.
- No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola.
- No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.
- Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

**En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente
(Customer Service No.)**

"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 Naughty Dog Inc. All Rights Reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog.



CRASH

BANDICOOT™

ESPAÑOL



¡BIENVENIDO A LAS ANTÍPODAS!

Probablemente no nos equivoquemos al afirmar que no sabes mucho de lo que se cuece por aquí, así que te vamos a poner en onda. Para empezar, hay un canalla que se hace llamar **Dr. Neo Cortex** y que es el dueño de tres de las islas más bonitas que hay al sureste de Australia. Está llevando a cabo unos experimentos misteriosos con los marsupiales y otras criaturas de la zona. ¡Hasta se ha atrevido a experimentar con un bandicut! El **Dr. Cortex** ha alterado los genes de **Crash** y gracias a ello contamos con un auténtico héroe ansioso por demostrar su valía.

LOS HÉROES NO NACEN, SE HACEN

Aunque el loco **Dr. Cortex** "creó" (por así decirlo) a **Crash Bandicoot**, lo consideró indigno de formar parte de su cada vez más numeroso ejército, compuesto por soldados que son el resultado de experimentos con animales. Parece ser que **Cortex** tenía grandes planes, para los que **Crash** no le era de ninguna utilidad, así que lo echó de una patada de la isla principal y volvió a sus maquinaciones para conquistar el mundo.

AQUEL FUE UN GRAN ERROR.

Resulta que, antes de que lo echaran de la fortaleza de la isla, **Crash** se había enamorado de otro de los experimentos de **Cortex**: una bandicut hembra llamada **Tawna**. Así que está muy disgustado por tener que separarse de su nuevo amor, y ha decidido demostrar al **Dr Cortex** la gran equivocación que ha cometido. Al poner en su contra a un bandicut, que para más inri era un bandicut nuevo y mejorado, el doctor se ha creado un enemigo de por vida.

COMIENZO

Instala tu **PlayStation™** e introduce el CD de **Crash Bandicoot** según se describe en el manual de la **PlayStation™**. No conectes ni desconectes controladores una vez que hayas encendido la unidad. Cuando estés ante el **menú principal**, pulsa las teclas de dirección **SUPERIOR** e **INFERIOR** para llevar el cursor a una de las siguientes opciones, y luego pulsa el **botón X** para seleccionarla.

START (Empezar)	Sirve para dar comienzo a la partida.
LOAD GAME (Cargar Partida)	Sirve para que el contenido de la tarjeta de memoria insertada en la ranura número 1 aparezca en la parte superior de la pantalla. Utiliza las teclas de dirección para colocar el cursor sobre cualquier partida de Crash Bandicoot (serán las que tengan la carita pizarona de nuestro héroe como icono). Luego pulsa el botón X para cargar dicha partida, tras lo cual, pasarás a la pantalla del mapa . Pulsa el botón Δ para cancelar la operación.
PASSWORD (Contraseña)	Introduce una contraseña combinando los botones □, Δ, O y X . Cuando hayas terminado, pulsa el botón X . Si se trata de una contraseña auténtica, no una que te hayas inventado tú, pasarás a la pantalla del mapa . De lo contrario, regresarás avergonzado a la pantalla del menú principal .
OPTIONS (Opciones)	Utiliza las teclas de dirección SUPERIOR e INFERIOR para señalar EFFECTS VOLUME (volumen de los efectos de sonido), MUSIC VOLUME (volumen de la música) o MONO/STEREO . Y luego utiliza las teclas de dirección IZQUIERDA y DERECHA para cambiar el ajuste de la opción que hayas elegido. El ajuste de la última opción dependerá de tu televisor, y el de las dos primeras, de lo que te aguanten los oídos. Señala EXIT (SALIDA) y pulsa el botón X cuando hayas terminado de hacer los ajustes.

PANTALLA DEL MAPA

En este mapa podrás ver cuánto has avanzado. El nombre del nivel en el que te toca jugar aparece en la parte superior izquierda. Pulsa el **botón X** para entrar en él. Si ya has completado alguno de los niveles de la aventura, puedes regresar a él para probar suerte otra vez. Para ello, lleva a **Crash** hasta dicho nivel utilizando las **teclas de dirección**.

A los que les gusten **los mapas**, les alegrará saber que, si pulsan los **botones □ y O**, podrán girar el mapa para explorar toda la isla.

LA ACCIÓN

Nada más empezar, te encontrarás en la playa de la locura **N. Sanity Beach**, a la que te ha arrastrado la marea. Estarás rodeado de trampas mortales y fieros monstruos a los que se les hace la boca agua pensando en comer bandicut para la cena. No los pierdas de vista si quieres comenzar tu aventura con buen pie.

CÓMO CONTROLAR A CRASH

Crash puede correr, saltar y girar sobre sí mismo mirando en cualquier dirección. Por ejemplo, puede moverse hacia la izquierda y hacia la derecha (nada del otro mundo, ¿verdad?), y también puede acercarse y alejarse de ti.

Todo esto puede resultar un poco complicado porque las teclas de dirección no cambiarán según la dirección en la que esté mirando Crash, pero si practicas un poco al principio de cada nivel, no tardarás nada en cogerle el tranquillo.

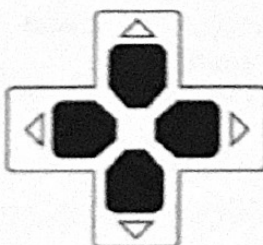
TECLAS DE DIRECCIÓN

SUPERIOR

Mover a Crash hacia delante (hacia ti)

IZQUIERDA

Mover a Crash hacia la izquierda



DERECHA

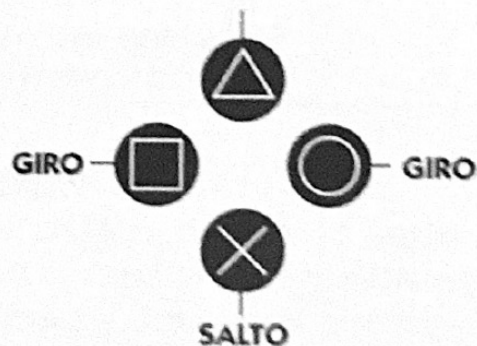
Mover a Crash hacia la derecha

INFERIOR

Mover a Crash hacia el fondo (alejándose de ti)

ACCEDER AL INVENTARIO

en la barra de situación podrás ver cuántas frutas y fichas para el nivel extra has recogido hasta ese momento, y cuántas vidas te quedan.



Botón START Sirve para detener y para reanudar la partida.

CÓMO PUEDES DEFENDERTE

Crash puede realizar dos tipos de ataques: saltando y girando sobre sí mismo. **Pulsa el botón** que sirve para saltar con el fin de lanzar a **Crash** hacia el aire y dirigir su trayectoria para que aterrice sobre uno de los enemigos. Utiliza su sombra para calcular dónde va a caer. Para eliminar a algunos enemigos hace falta saltar más de una vez, pero ya sabrás cuáles son cuando te los encuentres.

El ataque con giro es más potente. Cuando **Crash** realiza uno de estos ataques, los monstruitos salen disparados fuera de la pantalla a la primera. Si tienes maña, podrás arrojarlos contra otros enemigos y cargarte así a dos o más pájaros de un tiro. ¡Domina esta técnica a la perfección y ganarás bonificaciones!

CAJAS

Gran parte de la diversión de esta aventura la proporcionan las cosas que te encuentras por el camino. Utiliza la técnica del salto o la del giro para sacar los objetos de sus cajas, y luego corre hacia ellos para recogerlos. Muchas de las cajas contienen **wumpas, un nombre de fruta** un poco tonto, pero que te proporciona un premio que no es ninguna tontería: por cada 100 piezas de fruta consigues una vida extra. También encontrarás estos otros tipos de cajas:

Crash

Si ves una caja con una cara como la de nuestro héroe, ábrela y conseguirás una vida extra.

Máscara De Brujo

Estas cajas contienen el mejor premio (después del de la vida extra, claro está). Cuando la sombra de este talismán flotante cubre a **Crash**, le protege del enemigo tanto si le toca como si le ataca. Si recoges tres máscaras de este tipo, serás invulnerable por cierto tiempo a ciertos peligros menores.

Flecha

Las cajas de este tipo suelen darte una sorpresa agradable cuando saltas sobre ellas. Cuanto más saltes, más bonificaciones y más piezas de fruta conseguirás.

- Cajas de rebote** También puedes saltar sobre ellas varias veces para llevarte varios premios.
- ?** ¡Quién sabe lo que habrá en estas cajas! Tendrás que abrirlas para averiguarlo.
- !** Parecidas a las anteriores, pero éstas pueden hacer que cambie algo en el escenario.
- TNT** Cuando saltes sobre cajas de este tipo, se encenderá una mecha que te dará tres segundos para salir pitando antes de la explosión. NO se te ocurra dejar que Crash les dé un empujón al girar sobre sí mismo.
- C** **Puesto de control.** Si pierdes una vida después de haber abierto una de estas cajas, regresarás al punto donde la abriste.

TURNO EXTRA - UNA OPORTUNIDAD PARA SALVAR A CRASH

Dentro de las cajas también puedes encontrar vales. Estos vales pueden llevar la imagen de **Tawna**, **el Dr. Neo Cortex** o **el Dr. N. Brio** (dos caras más feas que Picio). Después de reunir los tres vales de cada nivel, la acción se detiene y **Crash** es automáticamente transportado a un turno extra. Una vez allí, el astuto bandicut tiene que saltar y girar sobre sí mismo para abrir montones de cajas con el fin de obtener frutas y otros artículos. Si Crash consigue llegar al final de este turno, el porcentaje de premios que haya conseguido aparecerá indicado en la pantalla. A continuación, tienes que grabar en la memoria los progresos que hayas hecho; para ello **Crash** tiene que saltar sobre la plataforma **de teletransporte**.



Ésta es la pantalla donde se lleva a cabo la operación de grabar datos en la memoria. El contenido de la tarjeta de memoria que haya en la ranura número 1 aparece en la parte superior. Utiliza las teclas de **dirección para mover** el cursor y colocarlo en cualquiera de los espacios vacíos, luego pulsa el **botón X** para grabar los datos en el espacio que hayas elegido.

Si quieres, puedes grabar los nuevos daid en un espacio ya ocupado, pero primero tienes que confirmar que quieres copiarlos encima. Para ello, coloca el cursor junto a la palabra **YES (Sí)** y pulsa el **botón X**. Si no tienes ninguna tarjeta de memoria, pero tienes papel y lápiz, pulsa el **botón Δ** para que aparezca una contraseña en la pantalla, apúntala y pulsa el **botón X** para seguir con la aventura.

PIEDRAS PRECIOSAS Y LLAVES

Puedes conseguir piedras preciosas y llaves que te resultarán de gran ayuda en ciertos niveles del juego. Sabrás en qué niveles las puedes encontrar porque en la parte superior de la pantalla del **mapa aparecerán** sus respectivos iconos. Coge las piedras preciosas para que **Crash** pueda volver a los niveles por los que ya ha pasado, y también acceder a nuevas zonas (que no estaban abiertas la primera vez que pasó por allí). Además, las llaves sirven para entrar en esas zonas. ¡Que tengas suerte y encuentres esas zonas llenas de agradables sorpresas!

Sugerencia: La única forma de conseguir piedras preciosas es atravesar un nivel sin perder ninguna vida y abriendo todas las cajas.

NIVEL DESPEJADO

Cada vez que termines un nivel, regresarás a la **pantalla del mapa**. Si terminas el nivel sin haber perdido ni una sola vida, antes de que aparezca el mapa, **Crash** pasará al nivel despejado. En este nivel, se te comunicará si has obtenido alguna bonificación y si se te ha pasado por alto alguna caja (te caerá encima). Pulsa el **botón X** para pasar a la **pantalla del mapa**.

FIN DEL JUEGO

Si pierdes todas las vidas, aparecerá esta pantalla. Pero no te preocupes, coloca el cursor sobre la palabra **YES (Sí)** y pulsa el **botón X**, de esta manera podrás empezar otra vez donde te habías quedado.

CÓMO SE DETIENE O SE ABANDONA UNA PARTIDA

En cualquier momento de la partida y después de haber dejado a Crash de pie sin moverse, puedes pulsar el botón **START** para detener la acción. Para reanudarla, vuelve a pulsar el botón **START**, o el botón **SELECT** para acceder a la **pantalla del mapa**. Si pulsas el botón **START** y luego el **SELECT** mientras estás ante el mapa, abandonarás la partida y pasarás al **menú principal**.

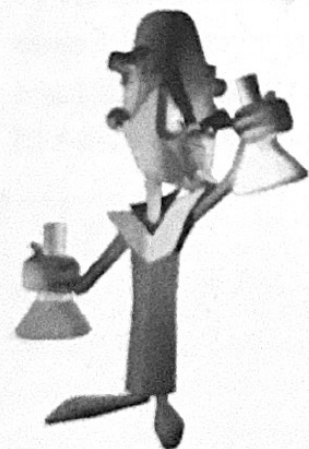
LOS PERSONAJES

DR. NEO CORTEX



Ya desde la infancia los rasgos de su personalidad apuntaban hacia el científico loco que llegaría a ser en la madurez. Ridiculizado por la comunidad científica debido a sus extravagantes teorías (aunque casi factibles), el **Dr Cortex** no necesita más motivación para cerrar la boca a esos sabiondos de una vez por todas. Si consiguiera llevar a cabo su plan de crear un ejército de mutantes, convirtiendo animales en bestias armadas, su sueño se haría realidad y ése sería el día más feliz de su vida. Además, se convertiría en el amo y señor del planeta.

DR. N. BRIO



No tan impetuoso ni tan demente como su jefe, el **Dr. N. Brio** se ha puesto al servicio del **Dr. Cortex**. De hecho, fue el **Dr. N. Brio** quien inventó el **evolvo-rayo**, pero su débil personalidad ha permitido al otro científico loco (más astuto) llevarse los honores.

PAPU PAPU

Esta mole montañosa tiene una mecha tan corta como su inteligencia. Va armado con un bastón que hace un daño increíble. Trata de esquivar el bastón y busca los puntos débiles de este gigante.

RIPPER ROO

Según dicen, está loco, le faltan un montón de tornillos, no razona y su conversación no es precisamente su fuerte. Trata por todos los medios de esquivar sus uñas, porque están tan afiladas como una hoja de afeitar.

KOALA KONG

Es una lástima que ya no siga su dieta de hojas de eucalipto. Cuando el Dr. Cortex creó a este boxeador, se pasó en la dosis de protones para los músculos y en cambio, se quedó corto en la dosis para el cerebro. A Kong le gusta arrojar rocas. Bueno, que haga lo que quiera, pero tú asegúrate de que le devuelves el favor.

PINSTRIPE

Es un cruce entre omnívoro peludo de la zona y protagonista de una película barata de gánsters. Es fiel al **doctor supremo** y se deja la piel protegiendo a su jefe con su fuerza, su maña y su arma de fuego.

AKU AKU

Aku Aku - Cuenta la leyenda que el espíritu de un anciano brujo llamado **Aku Aku** protege las islas. Cuando Aku Aku sintió que **Crash** se disponía a arruinar los planes del **Dr. Cortex**, esparció máscaras por todas las islas para ayudar a **Crash**. Si hay suerte, la fe que el viejo brujo ha puesto en el **bandicut** no habrá sido en vano.



Precauzioni

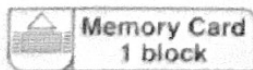
Questo dischetto contiene software per la console PlayStation™. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poiché potrebbe danneggiarsi. ● Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation™ in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation™. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation™. ● Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. ● Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. ● Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poiché potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

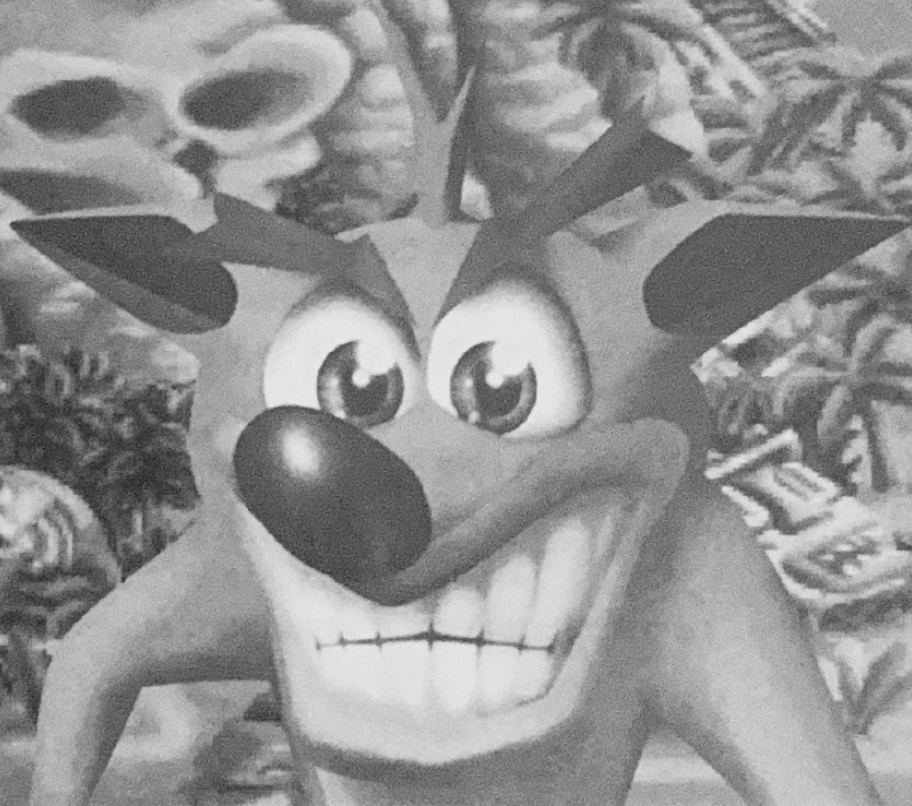
"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 Naughty Dog Inc. All Rights Reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog



CRASH

BANDICOOT™

ITALIANO



BENVENUTO NELLA TERRA DEI DOWN UNDER

Probabilmente non sei molto al corrente circa gli immobili in questa zona, quindi ti diamo qualche informazione. Per cominciare c'è un essere viscido chiamato **Dr. Neo Cortex** che è proprietario delle tre isole più belle a sud-est dell'Australia. È alle prese con degli strani esperimenti con i marsupiali locali e altre creature, e ha anche avuto a che fare con un topo gigante. **Dr. Cortex** ha iniziato ad alterare i geni di **Crash** e ora siamo in attesa che si faccia vivo in veste di eroe.

EROI SI DIVENTA, NON SI NASCE

Nonostante il topo gigante **Crash** sia stato creato (se così si può dire) dalla mente contorta del **Dr. Cortex**, è stato escluso dal crescente esercito di animali del **Dr. Cortex** in quanto ritenuto "non valido". Sembra che i piani di **Cortex** siano troppo elaborati per **Crash**, quindi **Cortex** l'ha praticamente buttato fuori dalla sua isola ed è ritornato ai suoi piani per la conquista del mondo.

QUESTO È STATO UN GRANDISSIMO ERRORE

Pare che prima di essere buttato fuori dalla fortezza dell'isola, **Crash** abbia nutrito dei sentimenti forti verso un altro "esperimento" di **Cortex**, una bellissima versione di **Crash** al femminile. **Crash** è molto turbato dalla distanza che li separa e ha tutte le intenzioni di dimostrare a **Cortex** di avere compiuto un errore nel buttarlo fuori perché si è creato un nemico (a puntino) per tutta la vita. Stai a vedere i fuochi d'artificio, perché ce ne saranno di belli!

AVVIO

Allestisci la **PlayStation™** e inserisci il CD di **Crash Bandicoot** così come descritto nel manuale relativo. (Si consiglia di non inserire o rimuovere i controller quando il sistema è acceso). Nel **menu principale** utilizza i tasti direzionali **SU** e **GIÙ** per muovere il cursore su una delle seguenti scelte e premi il tasto **X** per selezionare.

START (Avvio)	Avvia il gioco dall'inizio..
LOAD GAME (Carica gioco)	Il contenuto della scheda di memoria dello slot 1 appare in alto. Utilizza i tasti direzionali per muovere il cursore su un gioco qualsiasi già salvato di Crash Bandicoot (cerca la faccina sull'icona) e premi il tasto X per caricarlo. Dopo averlo caricato, ti viene presentata la videata della mappa . Premi il tasto Δ per cancellare.
PASSWORD (Carica gioco)	Digita una parola d'ordine usando una combinazione dei tasti □, Δ, O, e X . Quando hai terminato premi il tasto X . Se si tratta di una vera parola d'ordine non inventata, ti viene presentata la videata della mappa , altrimenti ritornerai al menu principale.
OPTIONS (Parola d'ordine)	Utilizza i tasti direzionali SU e GIÙ per evidenziare EFFECTS VOLUME (effetti del volume) o MUSIC VOLUME (volume della musica) oppure MONO/STEREO (mono/stereo) e SINISTRA e DESTRA per cambiare gli allestimenti. Definisci l'ultimo allestimento in base al tipo di televisore e i primi due a tua scelta. Evidenzia EXIT (esci e premi il tasto X quando hai terminato.

MAP SCREEN (VIDEATA DELLA MAPPA)

Ti mostra a che punto sei nell'avventura. Il nome del livello attuale è posizionato in alto a sinistra. Premi il **tasto X** per entrare in quel livello. Se ha già completato alcune delle avventure, puoi utilizzare i **tasti direzionali** per riportare **Crash** ad un livello precedente per provarci un'altra volta. Puoi usare il **tasto □** e il **tasto O** per ruotare la mappa e ispezionare l'isola.

PER GIOCARE

Eccoti finalmente. Sulla spiaggia di **N. Sanity Beach**, circondato da trappole maligne e mostri feroci mentre aspetti che altri topi giganti vengano dati in pasto alle belve. Ricordati di questo particolare mentre inizi il tuo cammino.

PER CONTROLLARE CRASH

Crash può correre, saltare e girare su stesso, e può fare tutto questo in qualsiasi direzione. Per esempio può muoversi a destra o sinistra (lo sai già, no?) e può muoversi verso l'interno della videata (lontano da te) così come verso di te.

A volte può causare confusione perché i comandi dei tasti direzionali non cambiano quando cambia la visualizzazione, ma se fai un po' di pratica all'inizio di ogni livello, ci prendi presto la mano.

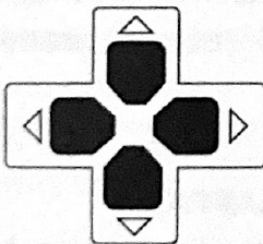
TASTI DIREZIONALI

SU

Muovere Crash in avanti (dentro lo schermo)

SINISTRA

Muovere
Crash a
sinistra



DESTRA

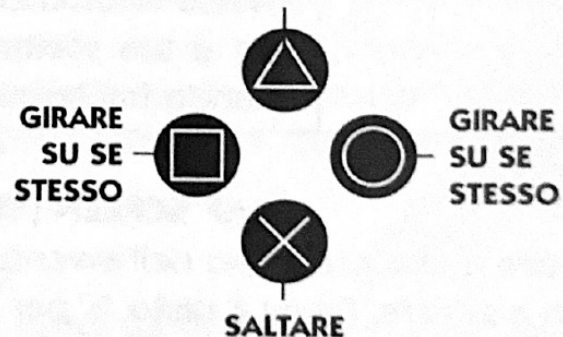
Muovere
Crash a
destra

GIÙ

Muovere Crash indietro (fuori dallo schermo)

STATO DELL'INVENTARIO

Questo mostra la Barra dello stato che determina quanti pezzi di frutta o bonus hai collezionato e quante vite ti rimangono.



START Button Pauses/resumes the game

PER DIFENDERTI

Crash attacca in due modi, mentre salta e mentre si gira. Premi il **tasto del salto** per lanciare **Crash** in aria e per puntare il suo atterraggio sul nemico. Usa la sua ombra per capire dove farlo atterrare. Per sconfiggere alcuni nemici saranno necessari più salti, ma questo lo capirai quando li incontri.

L'attacco con giravolta è più **potente del salto**. Quando **Crash** gira e attacca con successo, le creature vengono colpite e spazzate via dallo schermo. Se sei particolarmente bravo puoi, colpendoli, farli rimbalzare su altri nemici. Fai un po' di pratica per ottenere dei bonus!

SCATOLE

Metà del piacere di queste avventure è dovuto agli oggetti che raccogli durante il cammino. Scegli il momento giusto per un salto o una giravolta per collezionare gli oggetti dentro i crateri e corri incontro per raccogliarli. Molte scatole contengono **Frutta Wumpa** che nonostante suoni poco credibile in realtà ti farà ottenere una vita ogni volta che ne collezioni 100. Cerca le seguenti scatole:

Crash

se vedi una scatola contenente una tazza con la figura del nostro eroe, aprila per ottenere una vita.

Maschera del Dr. Stregone

questa scatola contiene gli oggetti migliori (dopo la vita extra ovviamente). Se coperto dal talismano fluttuante, Crash è difeso contro ogni attacco o contatto nemico. Colleziona tre maschere per essere invulnerabile temporaneamente contro i pericoli minori.

Freccia

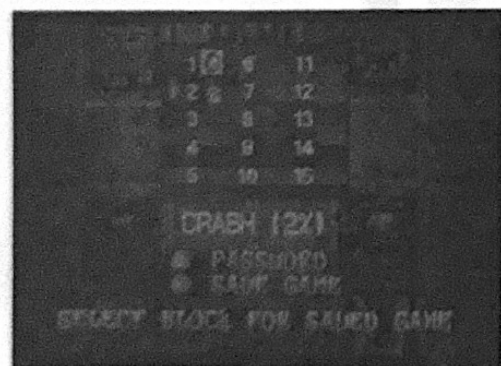
spesso quando salti sopra la scatola qualcosa di buono può succedere. Continua a saltare per guadagnare dei bonus o della frutta.

- Rimbalzo** come per le scatole freccia, puoi saltare sulle scatole rimbalzo molte volte per guadagnare dei premi multipli.
- ?** chi può dire cosa c'è in queste scatole? Distruggile per scoprirlo.
- !** simile alla descrizione precedente, ma queste possono cambiare qualcosa sullo sfondo.
- TNT** salta su questa scatola per avviare la miccia da 3 secondi ma non stare in giro per aspettare l'esplosione. MAI E POI MAI eseguire l'attacco saltato su una scatola **TNT** (È solo un avvertimento).
- C** posti di controllo. Se perdi una vita ad un punto specifico dopo aver aperto una di queste scatole, ripartirai a quel punto con la scatola aperta.

GIRI BONUS - UNA POSSIBILITÀ DI SALVARE CRASH

Puoi trovare degli oggetti dentro una scatola. Questi possono raffigurare i tratti di Tawna, **Dr Neo Cortex** o **Dr. N. Brio** (due tazze orribili che sarai costretto a trovare).

Quando hai raccolto tre oggetti che si assomigliano in un livello, l'azione si blocca e **Crash** viene immediatamente trasportato in un **Bonus Round**. Una volta arrivato, il topo gigante può eseguire attacchi in salto e giravolta su migliaia di scatole per ottenere della frutta e oggetti vari. Se **Crash** riesce ad arrivare alla fine del **Bonus Round** ti verrà



mostrata la percentuale che hai completato fino ad'ora. Puoi salvare i progressi facendo saltare **Crash** sulla leva del teletrasportatore.

Questa è la videata del salvataggio: il contenuto della scheda di memoria inserita nella slot 1 viene visualizzato in alto. Usa i tasti direzionali per muovere il cursore verso una slot vuota e premi il **tasto X** per salvare.

Puoi anche salvare sopra una slot che contiene un gioco ma prima dovrai confermare di voler scrivere sopra: premi il **tasto X** con il cursore vicino alla parola **YES (sì)**. In alternativa, se non hai una scheda di memoria ma hai carta e penna, premi il **tasto Δ** per visualizzare la parola d'ordine. Prendine nota velocemente e poi premi il **tasto X** per continuare.

GEMME E CHIAVI

Puoi ottenere delle gemme e delle chiavi di valore in alcuni livelli del gioco. Quando ci riesci, i livelli che offrono questi oggetti mostrano le icone delle gemme o delle chiavi in alto sulla **videata della mappa**. Raccogli le gemme per riportare **Crash** al livello che ha già completato, Per entrare nelle nuove aree (che prima non erano aperte). Le chiavi permettono di accedere a delle aree segrete. Buona fortuna e speriamo tu possa trovare queste aree di grande valore!

Suggerimento: le gemme si ottengono terminando un livello senza perdere **Crash** e rompendo tutte le scatole.

LIVELLO TERMINATO

Quando hai terminato un livello ritornerai alla **videata della mappa**. Se riesci a terminare un livello senza perdere una vita, per prima cosa **Crash** visiterà il livello dell'area terminato. In quest'area saprai se hai guadagnato dei bonus particolari e ti mostrerà quante scatole hai tralasciato lungo il percorso (ti sono cadute in testa). Premi il **tasto X** per muoverti sulla **videata della mappa**.

GAME OVER

Se perdi tutte le vite ad un certo punto del gioco, ti verrà presentata questa videata. Pazienza! Premi il **tasto X** mentre il cursore è su **YES (sì)** per continuare da dove hai terminato.

METTERE IL GIOCO IN PAUSA O ABBANDONARE IL GIOCO

Durante il gioco premi il tasto **START** mentre Crash è in piedi e il gioco è in pausa. Premi il tasto **START** ancora una volta per ritornare al gioco o premi il tasto **SELECT** per saltare alla videata della mappa. Premi il tasto **START** e poi il tasto **SELECT** sulla videata della mappa per tornare al menu principale.

I PERSONAGGI

DR. NEO CORTEX



tutti gli anni passati con queste creature terrificanti l'hanno trasformato in uno scienziato pazzo. Ridicolizzato dalla comunità scientifica per le sue bizzarre (nonché impraticabili) teorie, il Dr. Cortex è spinto da una forza superiore che ha lo scopo di chiudere la bocca ai quei saputelli una volta per tutte. Se riesce a farlo con un esercito tramutato da animali in bestie feroci, sarà veramente contento. Inoltre diventerà padrone supremo e unico del pianeta.

DR. N. BRIO



non è pazzo come il suo capo, né tantomeno ambizioso. Il Dr. N. Brio ha deciso di essere il seguace del Dr. Cortex. In realtà fu proprio Dr. Brio che creò Evolve-Ray ma a causa della sua mancanza di stima di sé, gli altri scienziati pazzi (più furbi) si sono presi tutti i meriti.

PAPU PAPU

più simile ad una montagna che ad un essere umano, Papu Papu ha la tendenza a scaldarsi molto facilmente. Evitalo se ci riesci, e cerca invece il suo punto debole.

RIPPER ROO

pazzo, demente e anche di più. Non parla molto, il ragazzo. Fai di tutto per evitare le sue unghie dei piedi, taglienti come un rasoio.

KOALA KONG

quando il Dr. Cortex l'ha congegnato ha messo troppi protoni nei muscoli e non abbastanza nel cervello. Gli piace tirare pietre. Ricambia il favore!

PINSTRIPE

un incrocio tra un locale onnivoro peloso e un personaggio di un film poliziesco di serie B, Pinstripe è devoto al **Re dei dottori** e non ci pensa due volte a proteggere il suo impiegato con le sue arguzie, le sue facoltà e una pistola completamente carica.

AKU AKU

la leggenda parla dello spirito di un antico Dottore stregone chiamato Aku Aku che protegge l'isola. Grazie ai suoi poteri, Aku Aku ha intuito che Crash vuole opporsi ai piani di Cortex e ha seminato una serie di maschere su tutta l'isola per aiutare Crash nel suo intento. Con un po' di fortuna, il vecchio Dottore stregone, aiuterà i topi giganti ad avere successo.



Waarschuwingen

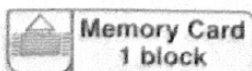
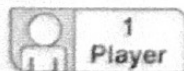
Deze disc bevat software voor de PlayStation™ home video spelmachine. Gebruik deze disc nooit op een ander soort machine: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation™ specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet gebruikt worden op PlayStation™ machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation™ Instructie Handleiding om er voor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation™ stopt, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op is gedrukt naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet raakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil is geworden, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Laat de disc niet in de buurt van hittebronnen liggen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc te gebruiken, of een disc die met plakband is gerepareerd want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer je heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, je bent je niet meer bewust van je omgeving, geestelijk in de war zijn, en/of stuipen.

**Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service
(Customer Service No.)**

"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 Naughty Dog Inc. All Rights Reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog



CRASH

BANDICOOT™

NEDERLANDS



WELKOM IN AUSTRALIË!

Je weet vast niet zoveel over de stand van zaken hier, dus even in het kort het volgende. Voor beginners dan. Eén of andere engerd, **Dr. Neo Cortex** genaamd, bezit drie hele mooie eilandjes net ten zuidoosten van eilanden. Hij is van plan allerlei dubieuze experimenten te doen met de lokale buideldieren en andere beesten, en heeft zelfs het lef om met een buidelrat te knoeien. **Dr. Cortex** heeft genetische manipulaties op **Crash** losgelaten, en nu hebben we dus de perfecte held: die zijn moment afwacht.

HELDEN WORDEN GEMAAKT, NIET ZOZEER GEBOREN

Crash Bandicoot was dan wel zo'n beetje gemaakt door de krankzinnige **Dr. Cortex**, maar werd toch uit zijn leger van dierensoldaten ontslagen omdat hij niet goed genoeg was. Het lijkt erop dat **Cortex** grotere plannen heeft dan **Crash** kon uitvoeren, dus trapte hij **Crash** van zijn grootste eiland af en zette zich weer aan zijn plannen om de wereld te veroveren.

DAT WAS EEN ERG GROTE VERGISSING.

Voordat **Crash** van het eiland getrapt werd, had hij wat met een ander proefkonijn van **Dr. Cortex**: **Tawna**, een oogstrelende vrouwtjesbuidelrat. Dat **Crash** nu van zijn liefde is losgerukt, is een behoorlijke opdoffer voor hem geweest, en nu wil hij laten zien hoe stom **Dr. Cortex** is geweest door een buidelrat (nieuw, en verbeterd bovendien) tot een vijand voor het leven te maken. Blijf nog even voor het echte vuurwerk, het begint net leuk te worden!

KLAAR VOOR DE START

Zet je **PlayStation™** aan en leg de **Crash Bandicoot** CD erin volgens de aanwijzingen in de **PlayStation™** handleiding. Aanbevolen wordt om als de stroom ingeschakeld is geen randapparatuur en/of geheugenkaarten aan te sluiten of los te halen. Gebruik als het hoofdmenu verschijnt de **OMHOOG** en **OMLAAG** richtingtoetsen om het pijltje naar een van de volgende opties te bewegen en druk op de X toets om te bevestigen.

START	Beginnt het spel vanaf het begin ...
LOAD GAME (Laad Spel)	De inhoud van de geheugenkaart in geheugen aansluiting 1 verschijnt bovenaan in beeld. Gebruik de richtingtoetsen om het pijltje naar een opgeslagen Crash Bandicoot spel te bewegen (let op zijn brutale smoeltje op het ikoontje) en druk op de X toets om het in te laden - na het laden kom je dan in het kaartscherm. Druk op de Δ toets om te annuleren.
PASSWORD (Paswoord)	Voer een paswoord in, bestaand uit een combinatie van de □ , Δ , O en X toetsen . Druk op de X toets als je klaar bent - als het een echt paswoord is, dat je niet zomaar hebt verzonnen, kom je in het kaartscherm, anders ga je tot je schande terug naar het hoofdmenu.
OPTIONS (Opties)	Gebruik de UP (omhoog) en DOWN (omlaag) richtingtoetsen om de volgende opties uit te lichten: EFFECTS VOLUMES (volume geluidseffecten) , MUSIC VOLUME (muzeikvolume) of MONO/STEREO . Met de LINKER en RECHTER richtingtoetsen kun je de instellingen veranderen. De laatste instelling hangt af van de TV die je gebruikt, de eerste twee van je oren. Licht EXIT uit en druk op de X toets als je klaar bent.

KAARTSCHERM

Hier kun je zien hoe ver je in het avontuur bent gekomen. De naam van het huidige level staat links bovenaan - druk op de **X toets** om dat level in te gaan. Als je al een deel van het avontuur hebt voltooid kun je met de richtingtoetsen Crash naar een vorig level bewegen om dat level nog eens te proberen. Kaartscherm fanaten zijn er misschien bij gebaat te weten dat je met de **□ toets** en de **O toets** de kaart kunt draaien en het eiland onderzoeken.

HET SPEL BEGINT ...

Daar ben je dus. Aan wal gespoeld op **N. Sanity Beach**, omgeven door levensgevaarlijke situaties en wrede monsters die buidelrat maar al te graag op hun menu zetten. Kun je maar beter niet vergeten als je met je reis begint.

CRASH BESTUREN

Crash kan rennen, springen en tollen, en hij kan dat doen terwijl hij in elke richting staat. Hij kan bijvoorbeeld naar links en rechts bewegen (ja, echt waar!) en hij kan ook het scherm inlopen (van je af) en recht op je af.

Dit mag een beetje verwarrend overkomen, omdat de functies van de richtingtoetsen niet meeveranderen als het gezichtspunt anders wordt, maar als je er aan het begin van elk level een beetje mee experimenteert krijg je het snel genoeg door.

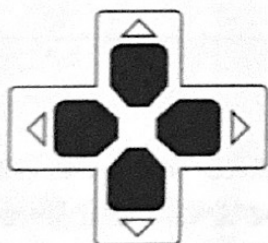
RICHTINGTOETSE

OMHOOG

Beweeg Crash naar voren (het scherm in)

LINKS

Beweeg
naar links



RECHTS

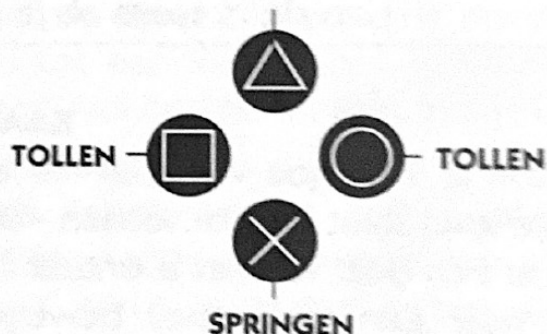
Beweeg
naar rechts

OMLAAG

Beweeg hem naar achteren (het scherm uit)

INVENTARISSTATUS

Dit laat de statusbalken zien die aangeven hoeveel stuks fruit en bonussen je in de wacht hebt gesleept, en hoeveel levens je nog over hebt



START toets Pauze/Hervat spel

JEZELF VERDEDIGEN

Crash kent twee manieren om aan te vallen, springen en tollen. Druk op de **spring toets** om **Crash** de lucht in te lanceren, en zorg ervoor dat hij op een vijand landt. Met behulp van zijn schaduw kun je bepalen waar hij landt. Op sommige vijanden moet je meer dan één keer springen voordat je ze van het scherm af hebt, maar je hebt dat snel genoeg door als je ze tegenkomt.

Tollen is een heftiger manier om aan te **vallen dan springen**. Als **Crash** succesvol aanvalt door te tollen, worden de beesten rechtstreeks het scherm afgeknald. Als je het echt kunt, kun je ze soms tegen andere vijanden aansmijten en die daarmee ook nog eens uitschakelen. Er staan een paar dikke bonussen te wachten voor diegene die dit goed kan!

DOZEN

De helft van de lol bestaat uit de dingen die je tijdens het avontuur verzamelt. Gebruik een strak-getimede sprong- of tolaanval om items uit hun kratten te wippen, en ren er dan achteraan om ze op te kunnen pikken. In veel dozen zit **Wumpa fruit**, wat misschien niet zo ontzettend spannend lijkt, totdat je doorkrijgt dat je een extra leven krijgt voor elke 100 die je in de wacht sleept. Let ook op deze andere dozen:

Crash

Als je een doos vindt met een heldhaftig smoelwerk erop en hem openmaakt, krijg je een extra leven.

Heksendokter masker

In deze doos zit de beste pick-up (uiteraard op het extra leven na). Als deze zwevende talisman **Crash** volgt, is hij gevrijwaard van aanvallen van of contact met vijanden. Sleep drie maskers in de wacht om tijdelijk onschendbaar te worden voor kleine gevaren.

Pijl

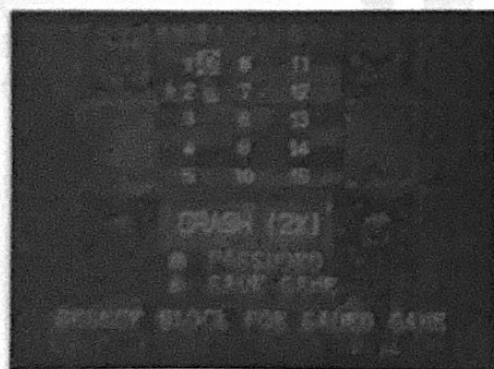
Vaak heeft deze doos wat moois voor je in petto als je er bovenop springt. Blijf springen om meer bonussen of fruit te scoren.

- Stuiter** Net als bij dozen met een pijl, kun je verschillende keren springen op dozen met een stuiter om meerdere prijzen te verdienen.
- ?** Wie kan zeggen wat er in deze dozen zit? Je moet er gewoon op af gaan en maar kijken..
- !** Net als bovenstaande, maar met deze dozen kan er iets in de achtergrond veranderen.
- TNT** Spring hier op om het lont ervan te ontsteken dat in drie seconden opbrandt, en scheer je weg. Tip: NEVER NOOIT NIET een tolaanval op een **TNT** doos loslaten.
- C** **Checkpoint.** Als je een leven kwijtraakt in een level verder dan de laatste keer dat je zo'n doos open hebt gemaakt, ga je terug naar dat deel van het level waar die doos staat.

BONUSRONDEN - EEN KANS OM CRASH TE REDDEN

Je kunt in dozen ook bonnetjes tegenkomen, met afbeeldingen van **Tawna**, **Dr. Neo Cortex** en **Dr. N. Brio** erop (twee lelijker koppen kun je je niet voorstellen)..

Zodra je in een level drie dezelfde bonnetjes hebt verzameld, stopt het spel en gaat **Crash** direct door voor de **bonusronde**. Daar aangekomen kan de geslepen buidelrat een massa dozen aanvallen door erop te springen of erlangs te tolleren en zo bonusfruit en bonusitems verdienen. Als **Crash** aan het eind van de **bonusronde** terecht komt, wordt het percentage dat je van het avontuur voltooid hebt weergegeven. Je kunt je vooruitgang dan bewaren door **Crash** op de teleportatiemat te laten springen.



Dit is het scherm waar je spelen kunt opslaan. De inhoud van de geheugenkaart in geheugen aansluiting 1 verschijnt bovenaan in beeld. Gebruik de richtingtoetsen om het pijltje naar een leeg slot te bewegen en druk op de **X toets** om het spel op te slaan. Je kunt ook over een al gebruikt spel (dat je niet meer wil bewaren) heen schrijven, maar eerst zul je dan dat overschrijven moeten bevestigen: zet het pijltje naast **YES (ja)** en druk op de **X toets**.

Als je geen geheugenkaart hebt, maar je bent wel in het gelukkige bezit van pen en papier, kun je op de **Δ toets** drukken om een paswoord te zien te krijgen. Schrijf het snel ergens op en druk op de **X toets** om door te gaan.

JUWELEN EN SLEUTELS

Soms kun je in het spel waardevolle juwelen en sleutels verdienen. In de levels waar dat kan, wordt dat bovenaan in het kaartscherm weergegeven. Verzamel juwelen om **Crash** toe te laten in delen van al voltooide levels, waar hij nog niet eerder kon komen. Sleutels stellen **Crash** ook in staat om toegang te krijgen tot geheime gebieden. Veel succes gewenst bij het natrekken van deze veel opleverende gebieden!

Hint: Juwelen kunnen alleen worden verdiend door een level te voltooien zonder een leven te verliezen, en bovendien alle dozen open te breken.

EEN LEVEL AFRONDEN

Zodra je een level voltooid hebt kom je terug in het kaartscherm. Als je door het level komt zonder een leven te verliezen, komt **Crash** eerst nog terecht in het scherm waar het level afgerond **wordt door** weer te geven of je nog wat prettige bonussen hebt verdiend en hoeveel dozen je onderweg hebt gemist (die op je hoofd vallen). Druk op de **X toets** om door te gaan naar het kaartscherm.

SPELEINDE

Als je op welk punt in het spel dan ook al je levens kwijt bent geraakt, krijg je het speleinde scherm te zien. Helaas pindakaas, maar als je op de **X toets** drukt terwijl het pijltje op **YES (ja)** staat, ga je gewoon weer door vanaf het punt waar je eruit ging.

PAUZEREN EN/OF HET SPEL VERLATEN

Als je tijdens het spel, terwijl **Crash** staat op de **START** toets drukt, wordt het spel stilgezet. Druk nogmaals op de **START** toets om terug naar de actie te gaan, of druk op de **SELECT** toets om naar het kaartscherm te gaan. Druk op de **START** en vervolgens de **SELECT** toets in het kaartscherm om naar het hoofdmenu te gaan.

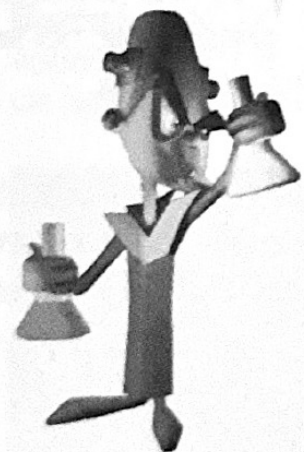
MET IN DE HOOFDROLLEN

DR. NEO CORTEX

Zijn jeugd heeft dit verwrongen wezen echt tot de gestoorde wetenschapper gemaakt die hij vandaag de dag is. Belachelijk gemaakt door de wetenschappelijke gemeenschap vanwege zijn vergezochte (maar bijna werkende) theorieën, is **Dr. Cortex** gemotiveerd door maar één ding - om die betweters voor altijd hun bek te laten houden. Als hij dat kan doen door een gemuteerd leger van eens-dieren-nu-gepantserde-beesten te maken dan zal hem dat erg blij maken. Bovendien zal hij dan alleenheerser over de wereld zijn.

DR. N. BRIO

Omdat hij niet zo brutaal of gedreven als zijn baas is, heeft **Dr. N. Brio** zichzelf in de positie van voornaamste handlanger van **Dr. Cortex** aangesteld. Eigenlijk heeft **Dr. N. Brio** de Evolvo-straalrichting ontwikkeld, maar uit gebrek aan eigendunk heeft hij de eer maar aan een andere (meer) gestoorde wetenschapper overgelaten.



PAPU PAPU

Deze tot leven gewekte berg van een vent heeft net zulke lange tenen als hij groot is. Hij slaat met een knuppel en dat kan goed pijn doen! Zorg dat je uit de buurt bent als die dikke bezig is en probeer zijn zwakke plek te vinden.

RIPPER ROO

Gek, gestoord, heeft ze niet allemaal op een rijtje, en niet echt een fijne gesprekspartner, zo zegt men. Doe je best om uit de buurt te blijven van zijn messcherpe teennagels.

KOALA KONG

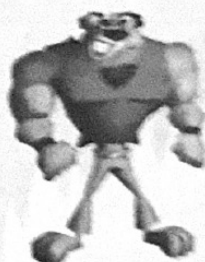
Een stevig dieet van vredige eucalyptus blaadjes, ja ja. Toen **Dr. Cortex** deze patser bewerkte, heeft hij veel te veel protonen aan de afdeling spieren en veel te weinig aan de hersenafdeling toebedeeld. Kong vindt het lekker met stenen te gooien. Prima. Doe je best hem een koekje van eigen deeg te geven.

PINSTRIBE

Een kruising tussen een lokale langharige alleseter en een paar belegen gangsterfilms. **Pinstripe** is loyaal aan **de grootse doctor** en aarzelt nimmer zijn werkgever te beschermen met zijn slimmigheden, zijn vaardigheden en een geladen pistoolmitrailleur.

AKU AKU

Volgens de legende houdt de geest van een oude heksendokter met de naam **Aku Aku** de wacht over de eilanden en treedt hij op als een goedwillende beschermheer. Aku Aku heeft de plannen van **Crash** tegen **Dr. Cortex** in te gaan gevoeld en maskers over de eilanden uitgestrooid om **Crash** te helpen. Met een beetje mazzel is het vertrouwen van de oude heksendokter in de buidelrat niet misplaatst.



Customer Service Numbers

Games Hotlines

• Australia	02 9878 0533	1 902 262 662*	(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents OK to call.)
• Austria	0450 199 000 500*	0450 199 000 500*	(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8. - - /Min. außerhalb dieser Zeit ös 6. - - /Min.)
• Belgium	02 / 502 05 93	0900 000 00*	(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)
• Denmark	31 23 24 04	31 23 24 04	Åben Man-Tors 16.00-19.00
• Finland	(09) 887 331	Fax (09) 887 33 343	
• France	01 40 88 04 88	08 36 68 22 02*	(2.23 F la minute)
• Germany	0190 578 578*	0190 578 578*	(DM 1.20/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)
• Greece	(00 301) 6777701	090 2322 00*	*Χρέωση κλήσης 184 δραχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• Ireland	(01) 4054022	1550 13 14 15 (R.O.I. only)*	(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc. VAT))
• Italy	167 520 523	166 167 168*	(Il costo della telefonata è di Lire 2.540+ IVA al minuto. Ediphone S.p.A. - Milano)
• Netherlands	0495 544 562	09 09 9 000 000*	(0.99 Hfl./ min)
• New Zealand	09 479 7459	0900 97669*	(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).
• Norway	6679 9620	820 15 100*	Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.
• Portugal	(01) 318 7306	(01) 318 7306	
• Spain	902 102 102	902 102 102	
• Sweden	08 510 196 00	0719-310 311*	Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal
• Switzerland	052 243 0 555	157 11 33*	(Fr. 0.86/Min.)
• UK	0990 99 88 77	0881 505 505 (incl. NI)*	

Touch Tone activated service. Calls charged at 41p per minute during daytime, 28p* per minute at other times. (*Correct at May 1997).
Maximum call cost £2.99. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provided by Telecom Potential, P.O. Box 66, Cleveland, BS21 7QX.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers
For Game Help, please call your local PowerLine number



SCES-00344

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  is a trademark of Sony Corporation.

711719676522

"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc.
© 1997 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © Naughty Dog Inc., 1996 & 1997. All Rights Reserved.